



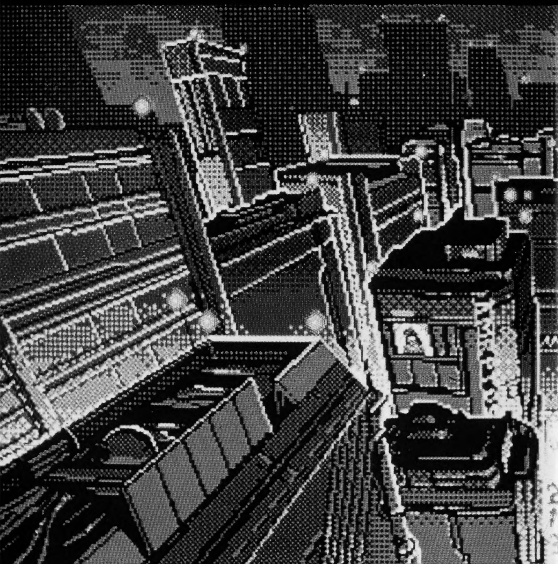
GINIX

GUIDE FOR SILENT MÖBIUS CASE : TITANIC

A.D.2026 TOKYO CITY

巨大都市、東京。

人口は増加の一途をたどり、環境汚染は恐ろしいほどに進んでいた。
しかし、それでもこの街は、降りしきる酸性雨に叩かれ続けながらも、
高層へ、そして地下深くへと、各種ネットワークに結ばれながら、
ますます肥大化し続けていた――。



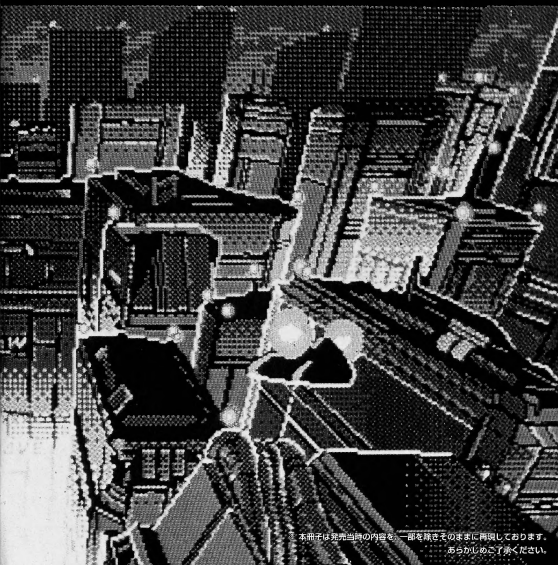
CREATURES' TRAP

21世紀初頭から、東京では奇怪な事件が連続して起こるようになっていた。

常識と想像を絶する不可解な事件。

それらの事件が地球上に棲みつくようになった妖魔たちの仕業であることを知った時、人々は初めて知る恐怖に震われた。

警察が『クリーチャーズトラップ』と名付けたこの一連の事件は、軍隊の力を持ってしても、容易に解決することはできなかった——。



本書は発売当時の内容を、一部を除きそのままに再現しております。

あらかじめご了承ください。

AMP OFFICERS

通常の犯罪の範囲を超えた、妖魔の引き起こす第三種事件。これを解決するために結成された組織が、対妖魔特殊警察(通称AMP)である。

2023年に誕生したこの組織は、若き女性6名で構成され、そのメンバーはそれぞれ個性的な能力を発揮して、様々な第三種事件を解決してきた。



香津美・リキュール

主人公。ハワイ出身。大魔道士の娘で、魔女的力を持つ。超AVマニア。辛い物が苦手。どこでも寝れるという特技を持つ。恋人アリ。



レビア・マーベリック

AMPサブキャップ。ロサンジェルス出身。メカ、エレクトロニクス全般に強い。電子世界へ潜入可能な、超α級ビジョネールである。



闇雲 那魅

地底神社の継承者。合気道と呪術の優れた使い手。霊獣献儀に主観されている。極度の潔癖症で犬の掃除好き。常時和服を着用。



A=Attacked M=Mystification P=Police Department



キディ・フェニル

オーストラリア出身。特捜時代の事件により、全身の70%を戦闘サイボーグ化。戦闘用人工人間に匹敵する能力を持つ。恋人アリ。



彩弧 由貴

東京出身。AMP最年少メンバー。人間兵器として作られた、未発達な超能力の持ち主。副業で喫茶店を営んでいる。



ラリー・シャイアン

AMPの創設者であり課長。出身地不明。妖魔の血を引いているらしいが詳細は不明である。冷静沈着で、常時書類仕事に忙殺される。

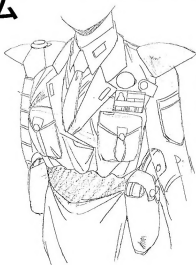


AMP'S EQUIPMENT

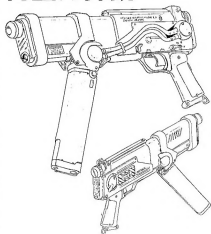
AMPの過酷な活動をささえる数々の装備。専用につくられたもの、あるいは特別にチューンナップしたものばかりであり、一般警察とは比較にならないほど高性能である。

しかしこれだけの装備を持ってしても、第三種事件の解決は困難である。決め手は各メンバー個人の能力にかかっているのだ。

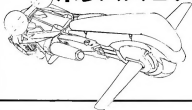
ユニフォーム



荷重力弾銃



ポリススピナー



CODE:Type-III (The Creatures' Trap)

CASE:TITANIC

2026年、春。珍しく酸性雨の降りやんだ夜空に、数ヶ月ぶりに月が美しい姿を雲間から見せていた。久しぶりの傘のいらない外出に、人々は心はずませて夜の街にくり出した。しかし晴天は長くは続かなかった。水中に落ちた墨汁のように、東京上空に湧き出した雷雲。それはレーダーに写らなかった。

悪質ないたずらのような突然の雷雨に、人々がうらめし気に天を仰いだ時、その眼には信じられない情景が写った。

雲を割り、落ちてくる巨大な船！ 雷光に照らし出されたそれは、全様を衆視の前にさらけ出すと、四本の煙突から煙を吐きながら、月へ向かってゆっくりと航行をはじめた。宙を徨く、巨大な船。白昼夢のようなその光景に、遭遇した人々は唯々ぼう然と見守るだけであった。しかしその船は、日付けかわる時間になると、かすむように消えていった。まるで全てが蜃気楼であったかのように。



しかし、怪事件はそれで終わりではなかった。そして消えた次の日も、同時刻になるとそれは現れたのであった。

人心を騒がすこの事件に、警察そして軍隊が出動したが、強力な結界に阻まれて近づくことができず、僅かに、船窓に動く影から内には人がいること、船尾のペイントからこの船は1912年に大西洋で沈没した『タイタニック号』であるという、二つの手がかりを得ただけであった。だがそれは、事件をより複雑にただけであった。

事態を憂慮した政府は、英国政府の協力を得て、ケンブリッジ大学よりタイタニック事件の研究家を呼び、そして対妖魔特殊警察に出動を要請した。

タイタニックが出現するようになって5日目、2026年4月14日のことであった。

悲劇の航海

建造当時「史上最大の動く物体」といわれた豪華客船タイタニック号。上流階級の客から新天地アメリカに夢をはせる貧しい移民までの様々な乗客2200名を乗せ、1912年4月10日、英国のサンプトンから、アメリカのニューヨークへ向け

て、大西洋横断始末航海に出発した。船長であるE・J・スミスは62歳、これが最後の航海であった。航海5日目の23時40分、突如出現した氷山に、タイタニック号は右舷を衝突。大部分の乗客はこの事故に全く気付かなかったが、これによって船体に入った亀裂から浸水。事故発生から僅か2時間余り、この豪華客船は真二つに折れ、大

西洋深海へと沈没したのであった。

この船には当時の義務数より10%多く救命ボートが搭載されていたが、それでも1178人分しかなく、1517人の乗客が、タイタニックと運命をとともにした。

タイタニック沈没の14年前、モーガン・ロバートソンが、タイタンという名の船が始末航海中に

氷山と衝突、沈没して多数の犠牲者を出すという小説「フューテリシティ」を発表した。どちらも同じような大さきで、速力、乗客数、沈没位置も同様であったのだ。

予告された大惨事、タイタニックは呪われているたのであろうか。



①一等船室。ロコ口側からアン女王室まで、様々な時代装束の客が過ごした。調度、消耗品まですべて一流のもので統一されていた。



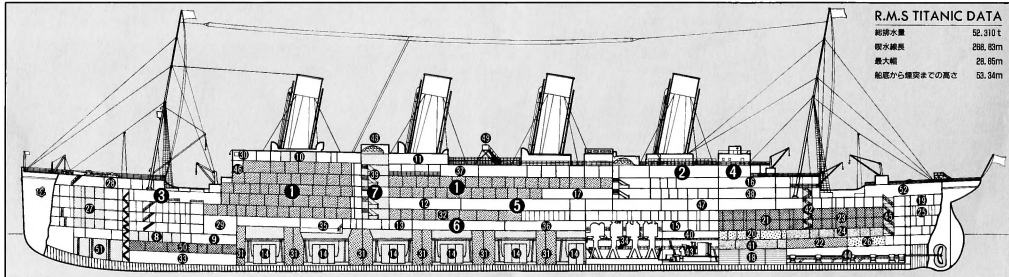
②一等船室。ジョージ王親王の乗組員と入ったマホカーニーの客に備えられた豪華な作りで、暖炉まで設置されていた。



③三等広間。ここには新大陸アメリカへと移民する、ポーランド、ロシア、イタリア、ルーマニアからの乗客であふれ返っていた。



④A甲板ウェルダン・カフェ・アンド・バー・コート。パリのカフェラスを思わせる調度品、椅子の床が当時珍しい材料でできた。



R.M.S TITANIC DATA	
総排水量	52,310 t
総長さ	268.83m
最大幅	28.26m
船底から煙突までの高さ	53.34m

⑤一等ダイニングルーム。横行35mもあり、五百人を収容できる世界最大の船室である。装飾はジョージ一世時代風で統一されている。



⑥三等客室。三等とはいえ、清潔感あふれるデザインがなされていた。開口が狭く、奥行きが深いのが、当時の一般的な特徴である。



⑦大船客A甲板。オーク材がふんだんに使われ、彫刻、組立、照明器具のいたる所まで、上品かつ華やかな装工が施されていた。



⑧乗客 ⑨乗客 ⑩乗客 ⑪乗客 ⑫乗客 ⑬乗客 ⑭乗客 ⑮乗客 ⑯乗客 ⑰乗客 ⑱乗客 ⑲乗客 ⑳乗客 ㉑乗客 ㉒乗客 ㉓乗客 ㉔乗客 ㉕乗客 ㉖乗客 ㉗乗客 ㉘乗客 ㉙乗客 ㉚乗客 ㉛乗客 ㉜乗客 ㉝乗客 ㉞乗客 ㉟乗客 ㊱乗客 ㊲乗客 ㊳乗客 ㊴乗客 ㊵乗客 ㊶乗客 ㊷乗客 ㊸乗客 ㊹乗客 ㊺乗客 ㊻乗客 ㊼乗客 ㊽乗客 ㊾乗客 ㊿乗客

本ゲーム中のタイタニック号と実際のタイタニック号とは異なっています。

参考文献
『タイタニック発見』(ロバート・ロバートソン著 文芸春秋発行)

最後の乗客

五たび東京上空に出現したタイタニックに、AMPのスピナーが向かった。

軍隊の力を持っても開かれなかった結界は、AMPのメンバーたちを迎え入れるのかとく、あっさりと開いた。

AMPの予言者・彩弧由貴がタイタニック出現初夜に交感して告げた言葉「真紅の月、天頂に輝くとき、眠れる死者たちが動き始める」。この予言とタイタニックは結びついているのだろうか？

優美な豪華客船は、最後の搭乗者の意思も知らず、宙空をすべるように赤い月に向かって航行していく――。





114年の航海

AMPのメンバーが降り立った船上は、驚くべきことにあの処女航海当時と、全く変らぬ姿を見せていた。乗客や乗組員たちも、あの時と同じように、働き、旅を楽しんでいた。

「私たちは114年前にタイムスリップしてしまったのかも……。もしそうだとすれば、AMP=異質な存在は、タイムパラドックスによって、歴史を変えてしまうかも知れない……」。

広大な船内は、過去と未来、悪夢と現実の混在するラビリンス。巧みに仕組まれた妖魔の罠を打破して、悲劇の航海に終止符を打つことができるのであろうか？



海洋考古学者

1999年、英国リバプール生れ。ケンブリッジ大学附属海洋考古学研究所々属。「海底遺物による消失大陸の考察」で博士号取得。

サイレントメビウス 完成記念座談会 原作・総監督 麻宮騎亜 作画監督 菊池通隆 両氏に訊く!

——ついに完成したパソゲー「サイレントメビウス」。
プレイされていかがでしたか?

麻宮 (以下A) 「納得の行くモノができましたね。満足満足」

菊池 (以下K) 「今までにないビジュアルの、ドラマチックなゲームに仕上がったんじゃないかな」

——今回のゲーム化に際して、重点を置かれた所などあったら教えてください。

A 「やはりドラマですね。プレイヤーに熱中してもらえるようにイベントの仕掛け方とかは入念にやりました。泣ける / ストーリーになってます」

K 「レイアウト。パソゲーではデッサンが狂ったのとか、構図がワンパターンなのとかが平気で出てくるけど、そんな風にならないように、気を入れてやりました」

——他のパソゲーとか意識しましたか?

A 「いえ全然。やったことないから (笑)。漫画を描く時と同じでした」

K 「こっちもアニメやる時と全く一緒でした」

——パソゲーはよくなさるんですか?

K 「パソコンは持ってるけど、ほとんど家計簿と置き物ばかり。10万もするハイテクオブジェ (笑)。忙しくてやるヒマなくて。最後までやったことがあるのは、このサイレントと電腦学園 (大爆笑)」

A 「ボクもファミコンしか持ってないんで……。サイレントが初めてやったパソゲーですね。やるうと思ってて時間が無くて、そのうち仕事の方が先にやってきてしまったという……」

——お二人ともパソゲーに初挑戦だったわけですね。不安とかありませんでしたか?

A 「別に無かったですね。メディアは違うけどサイレントはサイレントですから」

K 「パソゲーの作画監督は初めてだったんですけど、ガイナックスさんのシステムはアニメの制作と同じだったので、パソゲーと意識することは無かったですね」
——開発中にトラブルとかはありませんでしたか?

A 「ボクの方は原案を出して、後は出てくるものをチェックするのが仕事だったので、特にトラブルはありませんでした。優秀なスタッフを揃えて頂けたので、安心して作業できました」

K 「普通のアニメのつもりでやっていたので、「パソコンじゃできないかな?。」と思いつつ現場に出したカットがあったんだけど、流石ガイナックス / ちゃんとイメージ通りの画面がアップして来たんで、行け行けでやらせてもらえました」

——現場では「ドヒーツ、これはOVA並みだよ」という悲鳴が上がってましたけど。

K 「いやいや、ガイナックスさんならできてると思ってましたから (笑)。まあアニメに較べると、背景を美術さんにお任せにできなくて、線画の段階で完全に絵にならなくてちゃんがないという難点がありましたが、原画マンの皆さんが頑張ってくれたので本当に良いものができました。並みのOVA以上のクオリティです」
A 「随分と欲張った注文を出したんですけど、ガイナックスさんはそれに見事に応えてくれましたね。「ここまでできるか?。」が「ここまでやる / 」の世界ですから。最先端に行くガイナックスの技術力を堪能させてもらいました」

K 「そうそう」

——なぜ舞台を「タイタニック」に?

A 「なんといってもロマンがありますね。それにあれだけ大きいと迷宮として使えるし」

K 「でも資料が少なくて作画には苦労した」

——船が好きだったとか?

A 「船というよりも、謎や不思議があるものとしてタイタニックを選びました」

K 「麻宮氏は「世界の不思議全集」を持ってるぐらいの好き者だからね。不思議研究家」

——タイタニックに乗ってみたいですか?

A 「のんびり船旅というのには心惹かれますね。一週間の休み / ああ心地良い響き (笑)」

K 「沈没するのはカンベンだけだね (笑)」

A 「沈没する時に楽団が演奏し続けたカフェテラスに立って見たい気はするね。演奏を聞いたらすぐ逃げるけど (爆笑)」

——タイタニックは呪われていたと思いますか?

A 「それは無いと思いますね。大自然に対する人類のおこりに、天罰が当たったんじゃないのかなあ」

——プレイヤーの方々に、アドバイスを。

A 「まずはコミックス 1〜2巻を良く読んで、キャラクターやアイテムについて予習しましょう (笑)。キャラクターの選択によって、通る道筋や、アイテム、ヒントの得方が変わります」

——先生お推めのキャラは？

A「どの娘も優秀つけ難いんだけど……（長考）……とりあえずクリアするのならレビアかな。グラビトンもプラスターも使えるから」

K「とか言いながら麻宮氏は那覇でプレイしてた（笑）」

A「いや、なんとなく（苦笑）」

K「ボクのお推めはキティ。なんといっても素手攻撃がポイント（笑）。どんな妖魔でも引きずり倒して、攻撃しやすくしてくれる」

A「どの娘でもクリアできるんだから、周りの声は気にせずに、お気に入りの娘でまずプレイしてください」
——コミックから始めて、CD・グッズ、そしてパソゲーと、様々なメディアに進出するサイレントですが、次は何を考えていますか？

A「アニメかロムロムですね。ロムロムは声優さんが使えるから良いノ」

K「アニメの方は某所から話があったんだけど、条件が折り合わなくて流しちゃったんだよね」

A「そう。やる限りは妥協したくないからね。今回のパソゲーの様に条件が揃わないと、サイレントは動かしたくないから」

K「サイレントのアニメの仕事ができる日を、まだかまだかと待ってるんで、スポンサー様よろしくノ」

——パソゲーの第二弾は考えてますか？

A「いや全然。一つ終わったばかりだし」

——電脳学園なんかどうでしょう？

A「うひゃ——っ!!」

K「では私が作監を……」

A「やめろ——っ!!」

——冗談はさておき、やるとなったらどんなものになるのでしょうか？

A「うーん。とりあえずグラフィックもストーリーも、今回よりはパワーアップしたいですね」

K「技術の進歩に負けないものにしたいね」

A「いずれにせよ、サイレントをブームで終わらせたくないの、どのメディアで展開するにせよ、テンションを持続して各部門でエポックメイキングとなるようなものを、送り出し続けたいですね」

——それでは最後に、このゲームを買って頂いたユーザーの皆様メッセージを。

A「どうもありがとうございます。ストーリーもグラフィックも、自信を持ってお推めできるものになっています。最低4回、スケベ心を出さなければ8回楽しめます。思う存分プレイしてください」

K「え——っと……。しまった、麻宮氏にうまくまとめられてしまった。以下同文です」

——どうも、お疲れさまでした。

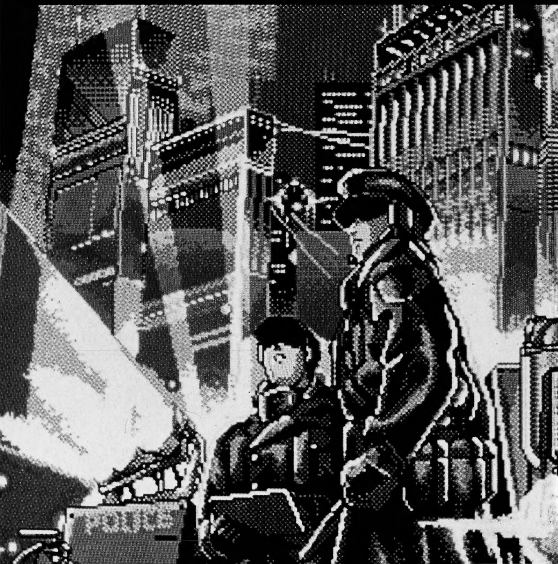


GUIDE FOR SILENT MÖBIUS CASE:TITANIC

SUPPLEMENT TO PERSONAL COMPUTER GAME "SILENT MÖBIUS"

PLANNING BY GENERAL PRODUCTS

PUBLISHING BY GAINAX



BASED ON CHARACTERS AND SITUATIONS CREATED BY KIA ASAMIYA

ORIGINAL "SILENT MÖBIUS" CARTOON IS SERIALLY
IN COMIC COMP (PUBLISHED BY KADOKAWA SHOTEN)

PRINTED IN JAPAN 1990.8.10

© KIA ASAMIYA / KADOKAWA SHOTEN

© GAINAX

GAINAX

